

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ADMINISTRATIF BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDes) BERBASIS *CLIENT-SERVER* STUDI KASUS DI DESA SINDANGASIH KECAMATAN KARANGTENGAH

Tarmin Abdulghani¹, Tedi Solehudin²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika Universitas Suryakencana

ABSTRAK

BUMDes adalah badan usaha milik desa yang dibentuk atau didirikan oleh pemerintah desa yang kepemilikan modal dan pengelolaannya dilakukan oleh pemerintah desa dan masyarakat. Pembentukan BUMDes dimaksudkan untuk mendorong potensi ekonomi desa dalam rangka peningkatan pendapatan desa dan masyarakat. Permasalahan yang terjadi saat ini khususnya di Desa Sindangasih yaitu belum adanya aplikasi yang dapat mengelola administratif BUMDes. Belum adanya sistem informasi tentang pengelolaan layanan publik secara terintegrasi yang menyebabkan warga kesulitan dan masih melalui cara manual sehingga pendataan administratif menjadi kurang terorganisir dan besar risikonya dengan risiko kehilangan berkas untuk pengelolaan pelayanan publik yaitu BUMDes

Metodologi penelitian yang digunakan yaitu metode *waterfall*. Pembangunan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman Delphi dan *database* MySQL. Adapun pemodelan sistem yang digunakan yaitu menggunakan pemodelan terstruktur.

Dengan dibuatnya sistem informasi administrasi pengelolaan BUMDes bertujuan untuk pengelolaan administrasi dalam penyelenggaraan dan pengelolaan BUMDes menjadi lebih tertata dan terstruktur sehingga pelayanan kepada masyarakat menjadi lebih efektif dan terkelola baik. Pengelolaan administratif tersebut menyangkut hal pembentukan BUMDes serta pengelolaannya oleh masyarakat yang dilaporkan kepada Kepala Desa Sindangasih dengan membangun Sistem berbasis *client-server*.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Badan Usaha Milik Desa, Administrasi, *Waterfall*

PENDAHULUAN

Informasi merupakan hal yang penting bagi setiap orang, khususnya teknologi informasi menuntut peningkatan kinerja hampir pada semua bidang, kecepatan dan ketepatan yang dihasilkan akan memperoleh sebuah informasi yang memiliki nilai tinggi untuk mempermudah segala kegiatan operasional dalam bidangnya. *Client-server* adalah komputer *database* yang berada di pusat yang informasinya bisa dipakai bersama-sama oleh beberapa *user* yang menjalankan aplikasi di dalam komputer lokal yang disebut *client* (Budhi Irawan, 2010). Menurut definisi lain *client-server* adalah arsitektur yang paling banyak dipakai di teknologi modern ini dimana

client mampu melakukan proses secara mandiri saat meminta data dan server akan mengirimkan data sesuai permintaan kemudian proses akan dilakukan oleh *client* (Agus Mulyanto, 2005).

Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat berdasarkan asal-usul dan adat istiadat setempat yang diakui dan dihormati dalam sistem Pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Peraturan Daerah Kabupaten Cianjur Nomor 03 Tahun 2012).

Cianjur merupakan salah satu Kabupaten yang berada di Jawa Barat dengan

jumlah Desa cukup banyak. Pada umumnya sebuah Desa sering memiliki permasalahan, diantaranya penyampaian informasi tentang BUMDes baik itu ke masyarakat, atau bahkan ke Pemerintah Kabupaten Cianjur. Badan Usaha Milik Desa, yang selanjutnya disebut BUMDes adalah badan usaha milik desa yang dibentuk atau didirikan oleh pemerintah desa yang kepemilikan modal dan pengelolaannya dilakukan oleh pemerintah desa dan masyarakat (Peraturan Daerah Kabupaten Cianjur Nomor 03 Tahun 2012).

Pembentukan BUMDes dimaksudkan untuk mendorong potensi ekonomi desa dalam rangka peningkatan pendapatan desa dan masyarakat. Pembentukan BUMDes bertujuan untuk meningkatkan pendapatan asli desa, mendorong berkembangnya kegiatan perekonomian masyarakat desa, meningkatkan kreativitas dan peluang usaha ekonomi produktif (berwirausaha) anggota masyarakat desa dan mendorong berkembangnya usaha mikro sektor informal untuk penyerapan tenaga kerja bagi masyarakat di desa. Sasaran pembentukan BUMDes adalah terlayannya masyarakat di desa dalam mengembangkan usaha produktif dan tersedianya sarana usaha dalam menunjang perekonomian masyarakat sesuai dengan potensi desa dan kebutuhan masyarakat. Salah satu desa yang ada di Cianjur, tepatnya di Kecamatan Karangtengah yaitu Desa Sindangasih, di desa tersebut belum memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang cukup menguasai keahlian dalam melakukan pengembangan atau perancangan sistem. Salah satu diantaranya yaitu tidak adanya sistem informasi yang mengolah pembentukan atau

penyelenggaraan BUMDes. Belum adanya sistem yang mengelola administrasi BUMDes, belum adanya sistem informasi tentang pengelolaan layanan publik secara terintegrasi yang menyebabkan warga kesulitan dan masih melalui cara manual sehingga pendataan administratif menjadi kurang terorganisir dan besar risikonya dengan risiko kehilangan berkas untuk pengelolaan pelayanan publik yaitu BUMDes, belum adanya sistem informasi tersebut menyebabkan pihak desa menjadi kesulitan dalam pengolahan data BUMDes. Hal-hal tersebut menyebabkan sulitnya desa menjadi desa berbasis IT.

Untuk mengatasi masalah tersebut serta mendukung dan membantu pengurus desa dalam membangun Sistem Informasi Desa, maka di buatlah sebuah sistem informasi pengelolaan administrasi BUMDes yang berbasis *client-server*. Hal ini dimaksudkan agar pengelolaan administrasi dalam penyelenggaraan dan pengelolaan BUMDes menjadi lebih tertata dan terstruktur sehingga pelayanan kepada masyarakat menjadi lebih efektif dan terkelola dengan baik. Pengelolaan administratif tersebut menyangkut hal pembentukan BUMDes serta pengelolaannya oleh masyarakat yang dilaporkan kepada Desa Sindangasih. Serta mengefisienkan akseibilitas kinerja aparat desa dengan dibuatkan sistem informasi administratif dengan basis *client-server*.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sebuah

sistem informasi pengelolaan administratif BUMDes di Desa Sindangasih yang diharapkan dapat membantu pihak desa dalam pengolahan administratif penyelenggaraan dan pengelolaan BUMDes untuk mendorong potensi ekonomi Desa dalam rangka peningkatan pendapatan Pemerintahan Desa, dan masyarakat.

MAKSUD DAN TUJUAN

a. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi pengelolaan administratif BUMDes di Desa Sindangasih yang diharapkan dapat membantu Pemerintahan Desa dalam pengolahan Administratif Penyelenggaraan dan Pengelolaan BUMDes untuk mendorong potensi ekonomi desa.

b. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian terhadap pembuatan sistem informasi administratif BUMDes di Desa Sindangasih berbasis *client-server* adalah sebagai berikut :

- 1) Mengefektipkan penyelenggaraan BUMDes Pemerintah Desa Sindangasih bagi layanan publik di masyarakat dengan menggunakan sistem informasi (aplikasi).
- 2) Membuat sistem informasi administrasi BUMDes yang mengacu pada Peraturan Daerah Kabupaten Cianjur dan Peraturan Desa Sindangasih.
- 3) Membantu pihak Desa Sindangasih dalam pengelolaan administratif penyelenggaraan BUMDes secara terkomputerisasi.

4) Memudahkan pihak Desa Sindangasih dalam pengolahan data dengan menggunakan basis *client-server*.

5) Memudahkan pengelolaan BUMDes untuk mendorong potensi ekonomi desa dalam rangka peningkatan pendapatan desa dan masyarakat.

BATASAN MASALAH

Agar pembahasan masalah sistem informasi pengelolaan administratif BUMDes ini menjadi terarah serta permasalahan yang di hadapi tidak terlalu luas maka batasan masalah yang akan dibahas adalah :

- a. Pengelolaan data penyelenggaraan BUMDes.
- b. Pengelolaan data administrasi berdasarkan jenis BUMDes.
- c. Penyimpanan dan pengelolaan dokumen terkait.
- d. Pelaporan data BUMDes.
- e. Membuat Aplikasi Berbasis *Client-Server*.

TEORI PENDUKUNG UTAMA

1. Definisi Data

Data dapat didefinisikan sebagai deskripsi dari suatu dan kejadian yang kita hadapi (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005, Hal:8). Data dapat berupa catatan-catatan dalam kertas, buku, atau tersimpan sebagai *file* dalam *database*. Data akan menjadi bahan dalam suatu proses pengolahan data. Oleh karena itu, suatu data belum dapat berbicara banyak sebelum diolah lebih lanjut.

Proses pengolahan data terbagi menjadi tiga tahapan, yang disebut dengan siklus

pengolahan data (*Data Processing Cycle*) yaitu:

a. Pada tahapan *Input*

Yaitu dilakukan proses pemasukan data ke dalam komputer lewat media *input (Input Devices)*.

b. Pada tahapan *Processing*

Yaitu dilakukan proses pengolahan data yang sudah dimasukkan, yang dilakukan oleh alat pemroses (*Process Devices*) yang dapat berupa proses perhitungan, perbandingan, pengendalian, atau pencarian di *storage*.

c. Pada tahapan *Output*

Yaitu dilakukan proses menghasilkan output dari hasil pengolahan data ke alat *output (Output Devices)* yaitu berupa informasi.

2. Definisi Sistem Informasi

Jadi secara umum Sistem Informasi dapat diartikan sebagai aplikasi komputer untuk mendukung operasi dari suatu organisasi: operasi, instalasi, dan perawatan komputer, perangkat lunak, dan data. Sistem Informasi Manajemen adalah kunci dari bidang yang menekankan finansial dan personal manajemen. Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

Untuk mendukung lancarnya suatu informasi, dibutuhkan beberapa komponen yang fungsinya sangat vital di dalam sistem informasi. Secara rinci komponen-komponen

sistem informasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Input

Input disini adalah semua data yang dimasukan ke dalam sistem informasi, dalam hal ini dokumen-dokumen, formulir-formulir dan file-file.

b. Proses

Proses merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi input yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah menjadi suatu output yang akan digunakan oleh si penerima.

c. Output

Output merupakan semua keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu informasi yang berguna dan dapat dipakai oleh penerima.

d. Teknologi

Teknologi disini merupakan bagian yang berfungsi untuk memasukan input, mengolah input dan menghasilkan keluaran. Ada 3 komponen yang termasuk dalam teknologi yaitu perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat manusia.

e. Basis Data

Basis data merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan satu dengan yang lain yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah menggunakan perangkat keras. Basis data sendiri merupakan kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan yang lain sehingga membentuk satu bangunan data.

f. Kendali

Kendali dalam hal ini merupakan semua tindakan yang diambil untuk menjaga sistem informasi tersebut agar bisa berjalan

dengan lancar dan tidak mengalami gangguan. Komponen ini sangat penting agar sistem secara keseluruhan memiliki validasi dan integritas yang tinggi.

3. DBMS

Sistem manajemen database atau database management system (DBMS) adalah merupakan suatu sistem software yang memungkinkan seorang user dapat mendefinisikan, membuat, dan memelihara serta menyediakan akses terkontrol terhadap data. Database sendiri adalah sekumpulan data yang berhubungan dengan secara logika dan memiliki beberapa arti yang saling berpautan.

DBMS yang utuh biasanya terdiri dari :

a. *Hardware*

Hardware merupakan sistem computer actual yang digunakan untuk menyimpan dan mengakses database. Dalam sebuah organisasi berskala besar, hardware terdiri : jaringan dengan sebuah server pusat dan beberapa program client yang berjalan di komputer desktop.

b. *Software beserta utility*

Software adalah DBMS yang aktual. DBMS memungkinkan para user untuk berkomunikasi dengan database. Dengan kata lain DBMS merupakan mediator antara database dengan user. Sebuah database harus memuat seluruh data yang diperlukan oleh sebuah organisasi.

c. Prosedur

Bagian integral dari setiap sistem adalah sekumpulan prosedur yang mengontrol jalannya sistem, yaitu praktik-praktik nyata yang harus diikuti user untuk mendapatkan, memasukkan, menjaga, dan mengambil data

d. Data

Data adalah jantung dari DBMS. Ada dua jenis data. Pertama, adalah kumpulan informasi yang diperlukan oleh suatu organisasi. Jenis data kedua adalah metadata, yaitu informasi mengenai database.

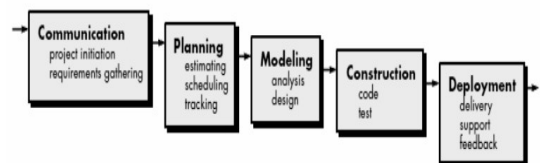
e. *User*

Ada sejumlah *user* yang dapat mengakses atau mengambil data sesuai dengan kebutuhan penggunaan aplikasi-aplikasi dan interface yang disediakan oleh DBMS, antara lain adalah :

- 1) *Database administrator* adalah orang atau group yang bertanggungjawab mengimplementasikan sistem database di dalam suatu organisasi.
- 2) *Enduser* adalah orang yang berada di depan workstation dan berinteraksi secara langsung dengan sistem.
- 3) *Programmer* aplikasi, orang yang berinteraksi dengan *database* melalui cara yang berbeda.

4. Paradigma *Waterfall*

Metode rekayasa perangkat lunak menggunakan paradigma Waterfall atau sering disebut Paradigma Terstruktur.



Gambar 1. Paradigma Waterfall Pressman, 2010

Dan berikut adalah langkah-langkah yang ada pada Model Waterfall :

a. *Communication*

Langkah ini adalah analisis terhadap sebuah kebutuhan *Software*, dan tahap untuk pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan pihak Pemerintahan

Desa Sindangasih serta intansi terkait, maupun mengumpulkan data-data tambahan.

b. *Planning*

Proses *Planning* ini merupakan proses lanjutan dari proses *Communication (Analysis Requirement)*. Tahapan ini akan menghasilkan sebuah data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *Software*, termasuk rencana yang akan dilakukan. Dalam penelitian tersebut yang menjadi *user* adalah admin BUMDes, kepala desa, perangkat desa serta BPD dan LPM sebagai pengawas.

c. *Modeling*

Proses *Modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *Coding*. Proses ini terfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representations *interface*, dan detail (Algoritma) *prosedural*, tahapan ini akan menghasilkan *software requirement*.

d. *Construction*

Proses *Construction* merupakan sebuah proses membuat kode, *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang dimengerti oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan nyata dalam mengerjakan suatu *software*. Artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah

menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut kemudian bisa diperbaiki. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem informasi administratif BUMDes Desa Sindangasih menggunakan bahasa pemrograman Delphi dan RDBMS menggunakan MySQL.

e. *Deployment*

Proses *Deployment* merupakan sebuah tahapan yang bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang sudah jadi harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

5. Borland Delphi 7

Borland Delphi 7 adalah salah satu dari program secara visual, bahasa yang digunakan lebih mengarah ke bahasa pascal. Banyak orang yang mengatakan bahwa pascal adalah nenek moyang dari Delphi, karena Delphi adalah pengembangan dari turbo pascal yang populer. Seperti bahasa lainnya, Delphi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Delphi yang dikeluarkan oleh Embarcadero, memiliki support yang sangat tinggi terhadap *database-database* yang sudah terkenal (seperti MS Access, MySQL, PostgreSQL, Dbase, Oracle, dan lain-lain). Selain itu, delphi juga dilengkapi dengan objek-objek yang baru sehingga memudahkan pembuatan program, baik program *database* maupun program lainnya.

6. Pengujian *BlackBox*

Pengujian *blackbox* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Merupakan pendekatan pengujian yang ujinya diturunkan dari spesifikasi program atau komponen. Disebut juga pengujian behavioral atau pengujian partisi.

Pengujian *blackbox* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Pengujian *blackbox* berusaha menemukan :

- Fungsifungsi yang tidak benar atau hilang
- Kesalahan interface
- Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
- Kesalahan kinerja
- Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

ANALISA

1. Analisa Sistem

Analisis yaitu sebuah aktivitas atau konsep kegiatan yang mempelajari, merumuskan, menyusun, membentuk dan membangun sebuah sistem yang sesuai dengan keinginan *user* atau pemakai sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal dan maksimal, seperti menganalisis kebutuhan non fungsional yang dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem dan menganalisis kebutuhan fungsional yang dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai permasalahan dan prosedur yang sedang berjalan saat ini.

2. Analisis Masalah

Belum adanya sistem yang mengelola administrasi desa, belum adanya sistem informasi tentang pengelolaan layanan publik secara terintegrasi yang menyebabkan warga kesulitan dan dan masih melalui cara manual sehingga pendataan administratif menjadi kurang terorganisir dan resiko besar dengan resiko kehilangan berkas untuk pengelolaan pelayanan publik yaitu BUMDes, belum adanya sistem informasi tersebut menyebabkan pihak desa menjadi kesulitan dalam pengolahan data BUMDes. Hal- hal tersebut menyebabkan sulitnya desa menjadi desa berbasis IT.

3. Hasil Analisis

Setelah memahami dan menganalisis serta mengidentifikasi permasalahan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis *client-server* untuk dapat membantu dalam mengatur dan mengolah data segala hal yang berkaitan dengan proses pembentukan dan pengelolaan BUMDes di Desa Sindangasih tersebut.

PERANCANGAN

1. Perancangan Sistem

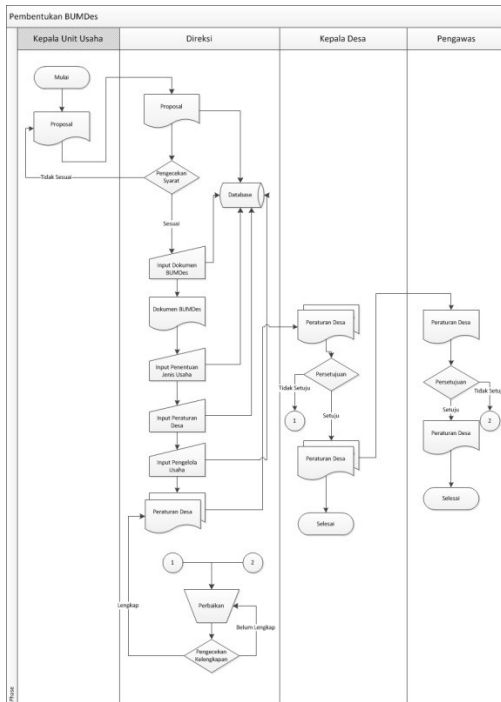
Perancangan sistem informasi administratif BUMDes di Desa Sindangasih untuk menerapkan solusi pemecahan masalah yang telah diajukan pada analisis sistem.

Perancangan dalam sistem informasi ini berdasarkan perkaranya ini melalui tiga tahapan, yaitu :

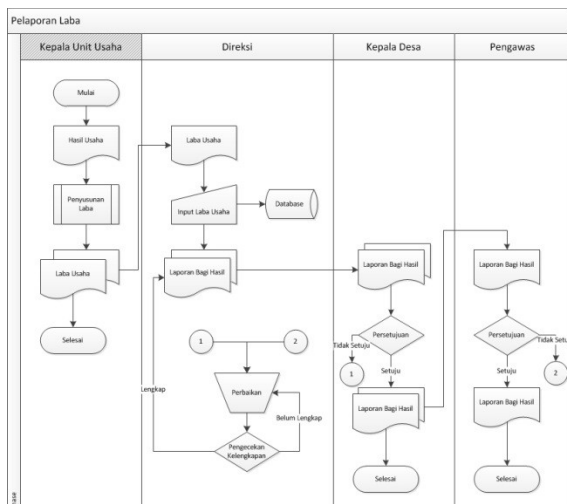
1. Tahap perancangan fungsional sistem.
2. Tahap perancangan data.
3. Tahap perancangan antarmuka.

2. Flowmap

Flowmap merupakan penggambaran aliran dokumen-dokumen yang terkait dengan sistem yang akan dibangun, berikut merupakan flowmap dari sistem informasi administratif BUMDes di Desa Sindangasih.



Gambar 2. Flowmap Usulan Pembentukan BUMDes



Gambar 3. Flowmap Usulan Pelaporan Laba BUMDes

3. Diagram Konteks

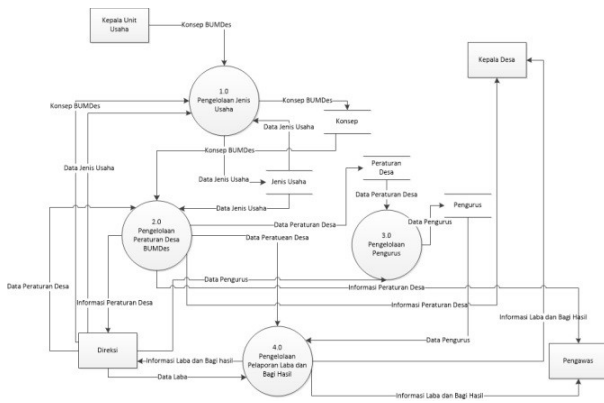
Diagram Konteks merupakan diagram yang menggambarkan aliran-aliran data dari dalam sistem keluar sistem dan sebaliknya. Adapun entitas yang terlibat terdiri dari 4 yaitu admin (direksi), kepala unit usaha, pengawas dan kepala desa.



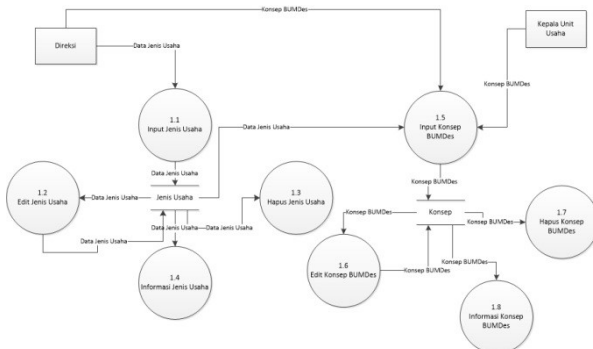
Gambar 4. Diagram Konteks

4. DFD

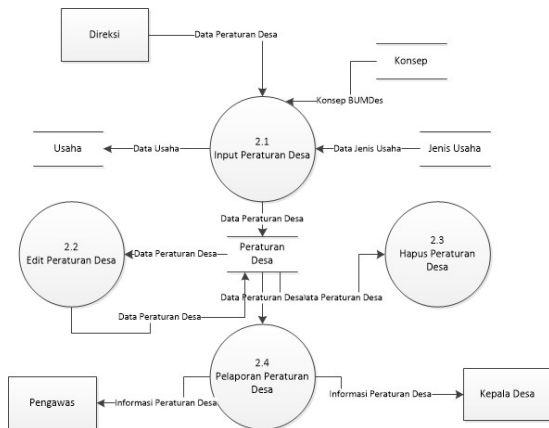
Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik dari sebuah sistem. DFD menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data dari asal, tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut. Singkatnya Data Flow Diagram memodelkan aliran data dalam bentuk simbolik. DFD juga dapat merupakan penjelasan lebih rinci dari diagram konteks yang dibuat sebelumnya. Berikut adalah DFD pada sistem informasi administratif pembentukan dan pengelolaan BUMDes di Desa Sindangasih :



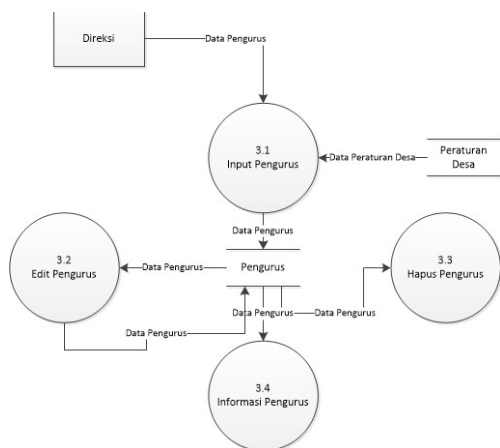
Gambar 5. DFD Level 1



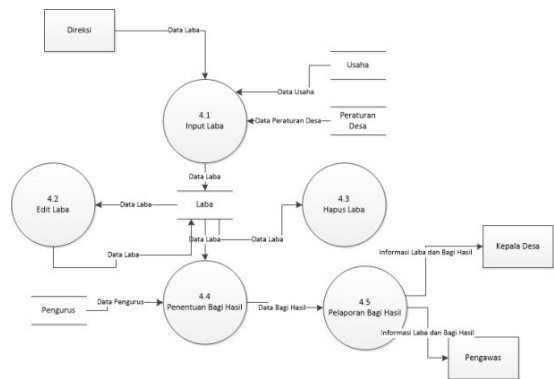
Gambar 6. Level 2 Proses 1



Gambar 7. Level 2 Proses 2



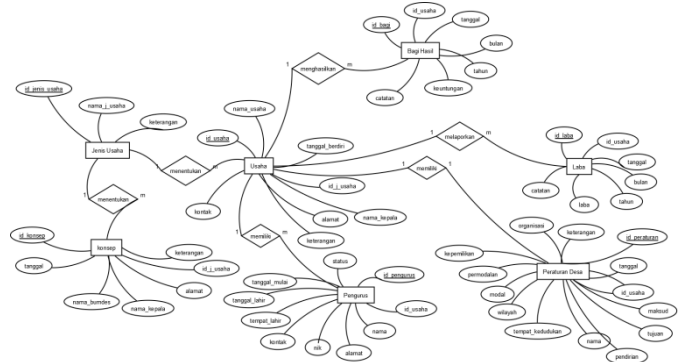
Gambar 8. Level 2 Proses 3



Gambar 9. Level 2 Proses 4

5. ERD

ERD Merupakan model dari hubungan antar data penyimpanan yang digunakan didalam sebuah sistem. Berikut adalah ERD dari sistem informasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :



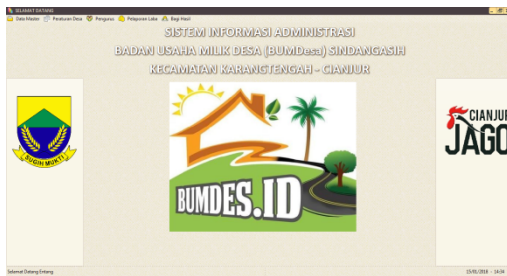
Gambar 10. ERD

IMPLEMENTASI

1. Antamuka Login



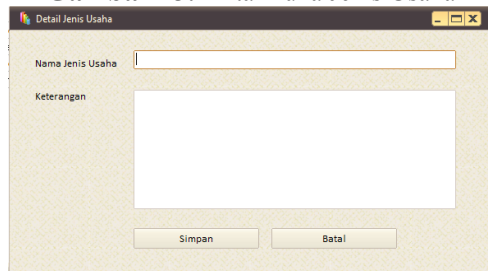
Gambar 11 Antamuka Login



Gambar 12. Antarmuka Menu Utama



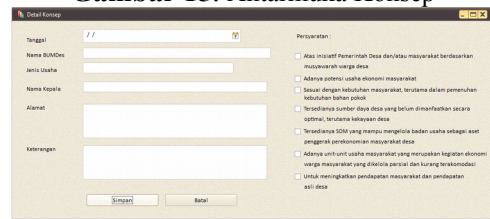
Gambar 13. Antarmuka Jenis Usaha



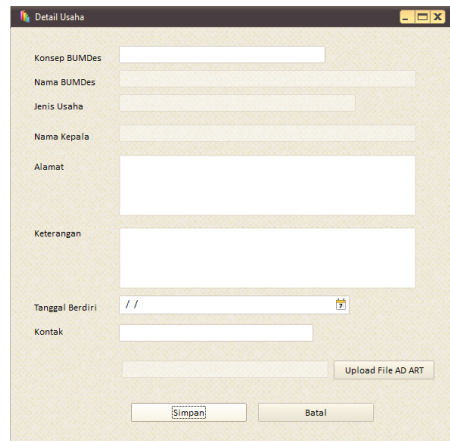
Gambar 14 Antarmuka Jenis Usaha Detail



Gambar 15. Antarmuka Konsep



Gambar 16. Antarmuka Konsep Detail



Gambar 17. Antarmuka Usaha Detail

2. Pengujian Sistem

Pengujian merupakan metode yang dilakukan untuk menguji sistem. Pengujian sistem ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian tersebut berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Tabel 1 Pengujian Black Box

Test Case	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
<i>Button</i> Masuk <i>Form Login</i>	Klik <i>Button Login</i>	Apabila <i>user</i> mengetik <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar maka akan muncul halaman menu utama.	Berhasil	<i>Valid</i>
		Apabila <i>user</i> mengetik <i>username</i> dan <i>password</i> dengan salah maka akan muncul peringatan.	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button Data Master</i> di <i>Form Menu Utama</i>	Klik <i>Button Data Master</i>	Muncul <i>sub menu</i> yaitu jenis usaha, konsep dan usaha	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Peraturan Desa di <i>Form Menu Utama</i>	Klik <i>Button</i> Peraturan Desa	Muncul <i>form</i> peraturan desa.	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Pengurus di <i>Form Menu Utama</i>	Klik <i>Button</i> Pengurus	Muncul <i>form</i> pengurus.	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Pelaporan Laba di <i>Form Menu Utama</i>	Klik <i>Button</i> Pelaporan Laba	Muncul <i>form</i> pelaporan laba	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Bagi Hasil di <i>Form Menu Utama</i>	Klik <i>Button</i> Bagi Hasil	Muncul <i>sub menu</i> yaitu ketentuan dan bagi hasil	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Jenis Usaha di <i>Form Menu Utama</i>	Klik <i>Button</i> Jenis Usaha	Muncul <i>form</i> jenis usaha	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Konsep di <i>Form Menu Utama</i>	Klik <i>Button</i> Konsep	Muncul <i>form</i> konsep	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Usaha di <i>Form Menu Utama</i>	Klik <i>Button</i> Usaha	Muncul <i>form</i> usaha	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Ketentuan di <i>Form Menu Utama</i>	Klik <i>Button</i> Ketentuan	Muncul <i>form</i> ketentuan	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Bagi Hasil di <i>Form Menu Utama</i>	Klik <i>Button</i> Bagi Hasil	Muncul <i>form</i> bagi hasil	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Tambah di <i>Form Jenis Usaha</i>	Klik <i>Button</i> Tambah	Muncul <i>form</i> jenis usaha detail dan input data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Edit di <i>Form Jenis Usaha</i>	Klik <i>Button</i> Edit	Muncul <i>form</i> jenis usaha detail dan edit data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Hapus di <i>Form Jenis Usaha</i>	Klik <i>Button</i> Hapus	Menghapus data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Simpan di <i>Form Jenis Usaha Detail</i>	Klik <i>Button</i> Simpan	Menyimpan data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Batal di <i>Form Jenis Usaha Detail</i>	Klik <i>Button</i> Batal	Membatalkan perintah dan menutup <i>form</i>	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Batal di <i>Form Konsep Detail</i>	Klik <i>Button</i> Batal	Membatalkan perintah dan menutup <i>form</i>	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Lihat AD ART di <i>Form Usaha</i>	Klik <i>Button</i>	Menampilkan <i>file</i> AD ART	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Simpan di <i>Form Usaha Detail</i>	Klik <i>Button</i> Simpan	Menyimpan data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Batal di <i>Form Usaha Detail</i>	Klik <i>Button</i> Batal	Membatalkan perintah dan menutup <i>form</i>	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Upload AD ART di	Klik <i>Button</i>	Muncul dialog untuk memilih <i>file</i>	Berhasil	<i>Valid</i>

Test Case	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
<i>Form</i> Usaha Detail	<i>Upload</i> AD ART			
<i>Button</i> Tambah di <i>Form</i> Peraturan Desa	Klik <i>Button</i> Tambah	Muncul <i>form</i> peraturan desa detail dan input data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Edit di <i>Form</i> Peraturan Desa	Klik <i>Button</i> Edit	Muncul <i>form</i> peraturan desa detail dan edit data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Hapus di <i>Form</i> Peraturan Desa	Klik <i>Button</i> Hapus	Menghapus data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Lihat File di <i>Form</i> Peraturan Desa	Klik <i>Button</i>	Menampilkan <i>file</i> Peraturan Desa	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Simpan di <i>Form</i> Peraturan Desa Detail	Klik <i>Button</i> Simpan	Menyimpan data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Batal di <i>Form</i> Peraturan Desa Detail	Klik <i>Button</i> Batal	Membatalkan perintah dan menutup <i>form</i>	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Upload File di <i>Form</i> Peraturan Desa Detail	Klik <i>Button</i> Upload	Muncul dialog untuk memilih <i>file</i>	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Tambah di <i>Form</i> Pengurus	Klik <i>Button</i> Tambah	Muncul <i>form</i> pengurus detail dan input data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Edit di <i>Form</i> Pengurus	Klik <i>Button</i> Edit	Muncul <i>form</i> pengurus detail dan edit data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Hapus di <i>Form</i> Pengurus	Klik <i>Button</i> Hapus	Menghapus data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Cetak di <i>Form</i> Pengurus	Klik <i>Button</i> Cetak	Menampilkan <i>preview</i> cetak data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Simpan di <i>Form</i> Pengurus Detail	Klik <i>Button</i> Simpan	Menyimpan data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Batal di <i>Form</i> Pengurus Detail	Klik <i>Button</i> Batal	Membatalkan perintah dan menutup <i>form</i>	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Tambah di <i>Form</i> Ketentuan	Klik <i>Button</i> Tambah	Muncul <i>form</i> ketentuan detail dan input data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Edit di <i>Form</i> Ketentuan	Klik <i>Button</i> Edit	Muncul <i>form</i> ketentuan detail dan edit data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Hapus di <i>Form</i> Ketentuan	Klik <i>Button</i> Hapus	Menghapus data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Simpan di <i>Form</i> Ketentuan Detail	Klik <i>Button</i> Simpan	Menyimpan data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Batal di <i>Form</i> Ketentuan Detail	Klik <i>Button</i> Batal	Membatalkan perintah dan menutup <i>form</i>	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Simpan di <i>Form</i> Bagi Hasil	Klik <i>Button</i> Simpan	Menyimpan data bagi hasil	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Lihat Daftar di <i>Form</i> Bagi Hasil	Klik <i>Button</i> Lihat	Menampilkan <i>form</i> daftar bagi hasil	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Hapus di <i>Form</i> Daftar Bagi Hasil	Klik <i>Button</i> Hapus	Menghapus data	Berhasil	<i>Valid</i>
<i>Button</i> Cetak Daftar di <i>Form</i> Daftar Bagi Hasil	Klik <i>Button</i> Cetak	Menampilkan <i>preview</i> cetak daftar	Berhasil	<i>Valid</i>

Test Case	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Form Daftar Bagi Hasil	Daftar	bagi hasil		
Button Cetak Bagi Hasil di	Klik Button Cetak	Menampilkan <i>preview</i> cetak bagi	Berhasil	<i>Valid</i>
Form Daftar Bagi Hasil	Bagi Hasil	hasil		

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, perancangan dan implementasi yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal simpulan sebagai berikut :

1. Telah dibangun sistem informasi untuk mengefektifkan penyelenggaraan Pemerintah Desa Sindangasih bagi layanan publik di masyarakat.
2. Sistem informasi tersebut mengacu pada Peraturan Daerah Kabupaten Cianjur dan Peraturan Desa Sindangasih.
3. Telah dibangun sistem informasi untuk membantu pihak Desa Sindangasih dalam pengelolaan administratif penyelenggaraan BUMDes secara terkomputerisasi.
4. Sistem informasi tersebut untuk memudahkan pihak Desa Sindangasih dalam pengolahan data dengan menggunakan basis *client-server*.
5. Sistem informasi tersebut untuk dapat mengelola BUMDes untuk mendorong potensi ekonomi desa dalam rangka peningkatan pendapatan desa dan masyarakat.

SARAN

Berikut adalah saran dari penulis untuk pihak pengembang :

1. Dibangun beberapa modul untuk melengkapi keseluruhan pengelolaan arsip BUMDes.

2. Dibuat lebih *responsive* dengan aplikasi berbasis *web*.
3. Perlu ditinjau dari segi pengaplikasian topologi jaringan agar tidak terjadi kesalahan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Anatol, Raporot. 2002. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi Offset.

[2] Bagian Hukum SETDA Kabupaten Cianjur. 2012. Peraturan Daerah Kabupaten Cianjur Nomor 03 Tahun 2012 Tentang Pedoman Tata Cara Pembentukan dan Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa. Cianjur : Kabupaten Cianjur.

[3] Bartalanffy, Ludwig fon. 1968. General System Theory. New York : George Braziller.

[4] Haag, S, Keen P. 1996. Information Technology, Tomorrow's Advantage Today. New Delhi : McGraw-Hill.

[5] Hall, James. 2002. Sistem Informasi Akuntansi 3rd Edition. South Western College : Thomson Learning.

[6] Jogyanto, HM. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi Offset.

[7] Kadir, Abdul. 2003. Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi.

[8] Kristanto, Andi. 2003. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Jakarta : Gava Media.

- [9] L. Ackof. 2000. Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi Offset.
- [10] Ladjamudin, Al Bahra. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [11] Lucas, Henry C. 2000. Information Technology for Managemen, 7th Edition. New Delhi : McGraw-Hill.
- [12] Madcoms, 2002. Pemrograman Borland Delphi 7. Madiun : Andi.
- [13] O'Brien & Marakas. 2011. Management Information System Tenth Edition. New York: Mc.Graw-Hill Companies.
- [14] R.S., Pressman. 2010. Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak). Jakarta : Erlangga.
- [15] Santoso, 2009. Interaksi Manusia dan Komputer Edisi 2. Yogyakarta : Andi.
- [16] Simarmata, Janner. 2009. Perancangan Basis Data. Yogyakarta : Andi.